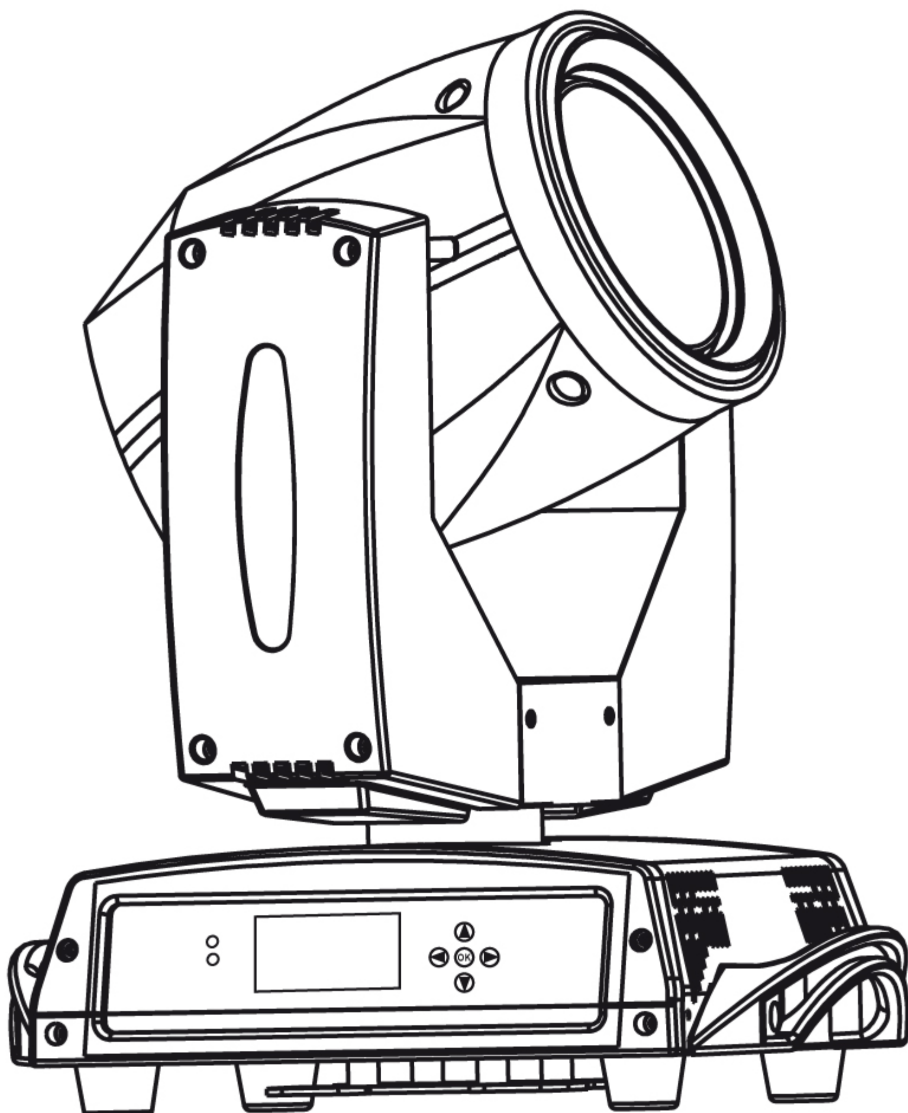
MH BEAM 2R



MANUEL D'UTILISATION



TABLE DES MATIÈRES :

AVANT UTILISATION :

Avant d'utiliser cet appareil, vérifiez s'il n'a pas été endommagé durant le transport. En cas de dommages, n'utilisez pas l'appareil et consultez immédiatement votre revendeur. Cet appareil est expédié de notre usine en parfait état et bien emballé. Il est absolument nécessaire que l'utilisateur suive strictement les instructions et les avertissements de sécurité se trouvant dans ce manuel. Tout dommage dû à une mauvaise manipulation ne sera pas garanti. Le revendeur n'accepte aucune responsabilité pour tous les défauts et problèmes dus au non respect de ce manuel.

CONTENU :

- 1 x Projecteur MH BEAM 2R
- 2 x Etrier de fixation
- 1 x Cordon d'alimentation électrique
- 1 x Notice d'utilisation

PRECAUTIONS D'EMPLOI :



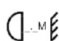



ATTENTION : Pour réduire le risque de choc électrique, ne retirez pas le panneau supérieur. L'appareil ne contient aucun composant réparable par l'utilisateur. Confiez toute réparation à un personnel qualifié uniquement.

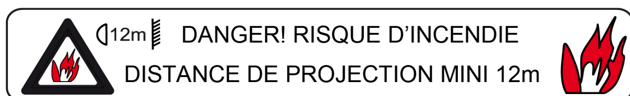

Le symbole de l'éclair à l'intérieur d'un triangle équilatéral, est destiné à alerter l'utilisateur de la présence de pièces sous tension non isolées dans le boîtier de l'appareil, d'une magnitude pouvant constituer un risque d'électrocution.


Le symbole du point d'exclamation dans un triangle sert à avertir l'utilisateur que d'importants conseils de fonctionnement sont fournis dans la documentation.


Ce symbole signifie : Lire les instructions.


Ce symbole détermine : la distance minimale des objets éclairés. La distance minimale entre la sortie de lumière et la surface éclairée doit être supérieure à 1 mètre.


Cet appareil n'est pas adapté pour un montage direct sur des surfaces normalement inflammables. (Ne convient que pour le montage sur surfaces non combustibles)



**ATTENTION :
LA DISTANCE DES SURFACES INFLAMMABLES DOIT ETRE AU MINIMUM DE 12M**

- Pour protéger l'environnement, essayer de recycler autant que possible les matériaux d'emballage.
- Pour éviter tout incendie ou électrocution, cet appareil doit être relié au secteur par un personnel qualifié.
- Ne placez pas d'objets métalliques et ne renversez pas de liquides à l'intérieur de l'appareil. Un choc électrique ou un dysfonctionnement peut en résulter. Si un corps étranger pénètre dans l'appareil, débranchez immédiatement l'alimentation secteur.
- Fixez l'appareil dans un endroit bien aéré, loin de tout matériau et/ou liquide inflammable. Le luminaire doit être fixé à au moins 50 cm des murs environnants.
- Ne couvrez pas les ouvertures de ventilation, cela pourrait entraîner une surchauffe.
- Evitez une utilisation dans des environnements poussiéreux et nettoyez l'appareil régulièrement.
- Gardez l'appareil loin de la portée des enfants.
- Les personnes inexpérimentées ne doivent pas utiliser cet appareil.
- Assurez-vous qu'aucune personne étrangère ne se trouve dans la zone en dessous de l'emplacement d'installation durant le montage, le démontage et l'entretien.
- L'appareil doit être installé de manière sûre. Si l’appareil doit être suspendu, l’accroche doit se faire avec un crochet de fixation approprié muni d’une élingue de sécurité.
- Débranchez toujours l'appareil lorsqu'il ne pas être utilisé pendant une longue période ou avant de remplacer la lampe ou avant de faire l'entretien.
- L'installation électrique doit être effectuée par du personnel qualifié, conformément à la réglementation en matière de sécurité électrique et mécanique dans votre pays.
- Vérifiez que votre tension n'est pas supérieure à celle indiquée sur le panneau arrière de l’appareil.
- Le cordon d'alimentation doit toujours être en parfait état. Eteignez immédiatement l'appareil dès le cordon d'alimentation est écrasé ou endommagé. Il doit être remplacé par le fabricant, son agent de service ou une personne de même qualification afin d'éviter tout danger.
- Ne laissez jamais le cordon d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles !
- Pour éviter tout danger, l'appareil ne doit être utilisé qu'avec l'adaptateur secteur fourni. Si l'adaptateur secteur est endommagé, vous ne devez utiliser qu'un adaptateur de même modèle.
- Ne connectez pas l'appareil à aucun variateur de lumière.
- Utilisez toujours un câble de sécurité approprié et certifié lors de l'installation de l'appareil.
- Afin d'éviter un choc électrique, n'ouvrez aucun panneau.
- Ne réparez jamais un fusible et ne court-circuitez jamais le porte-fusible.
Remplacez toujours un fusible endommagé par un fusible du même type ayant les mêmes spécifications électriques !
- En cas de sérieux problèmes de fonctionnement, cessez d'utiliser l'appareil et contactez immédiatement votre revendeur.
- Le boîtier et la lentille doivent être remplacés s'ils sont visiblement endommagés.
- Utilisez l'emballage d'origine pour transporter l'appareil.
- Pour des raisons de sécurité, il est interdit d'apporter des modifications non autorisées à l'appareil.

IMPORTANT : Ne regardez jamais directement dans la source de lumière ! N'utilisez pas le jeu de lumière avec des changements de couleurs rapides ou un effet stroboscopique en présence de personnes souffrant d'épilepsie.

Il convient de noter que M.H Diffusion ne peut être tenu responsable des dommages causés par des installations incorrectes et des utilisations non appropriées !

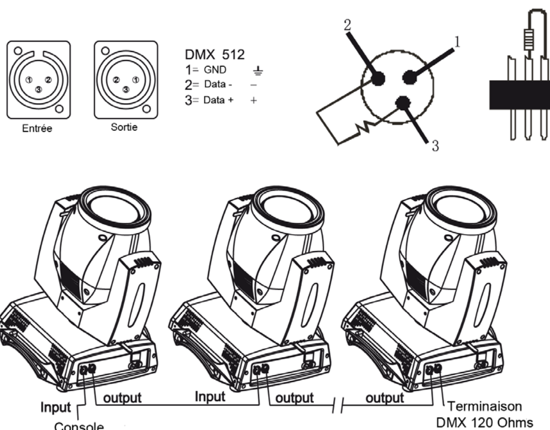
Dans un souci d'amélioration permanente de nos produits, nos spécifications techniques sont sujettes à modifications sans préavis. Le meilleur soin a été apporté dans la préparation de ce manuel. Les éditeurs ne peuvent être tenus responsables de l'inexactitude des renseignements contenus dans le présent manuel, ou de toute conséquence qui pourrait s'en suivre.
Chaque appareil a été complètement testé et emballé par le fabricant avec le meilleur soin. Assurez-vous que l'emballage et/ou l'appareil est en parfait état avant l'installation et l'utilisation. Dans le cas de dégâts causés par le transport, consultez votre revendeur et n'utilisez pas l'appareil. Tout dégât causé par un usage inapproprié ne sera supporté ni par le fabricant ni par le revendeur.

INTRODUCTION :

Cet appareil fait partie d'une gamme de projecteur à lampe à arc court de fortes puissances. Il a été conçu pour vous donner entière satisfaction de fonctionnement et de résultat. La luminosité, la facilité d'utilisation et la faible consommation caractérise la MHBEAM 2R. Cet appareil possède 3 modes de fonctionnement : Automatique, DMX512 ou maitre/esclave.

CONNEXIONS & TERMINAISONS :

La connexion entre le contrôleur et le projecteur et entre les projecteurs doit être faite avec des câbles comportant au moins 2 conducteurs d'une âme de section 0.5mm minimum et d'une tresse de masse. La connexion du projecteur est établie via des prises XLR à 3 broches. Les fiches XLR sont connectées comme indiqué dans la table ci-dessus.



La chaîne DMX doit être terminée par un bouchon DMX sur le dernier appareil. Cela empêche les perturbations électriques et les erreurs dans les signaux de contrôle DMX. Le bouchon DMX est simplement une fiche XLR avec une résistance de 120 Ohms connectée entre les broches 2 et 3 (voir schémas ci-dessus).

MENU DE RÉGLAGE PRINCIPAL :

Avec le panneau de contrôle et d'affichage il est très simple de paramétrer l'adresse DMX du projecteur ainsi que toutes ses fonctions.

Après avoir mis le projecteur sous tension il va automatiquement procéder à son reset d'initialisation, ensuite il affichera automatiquement l'adresse DMX qui lui a été attribuée auparavant.

Le bouton MODE vous permet de faire défiler les différents menus de la lyre. Les différents menus sont développés dans le tableau ci-dessous. Lorsque vous êtes sur le menu désiré, le bouton ENTER vous permet de confirmer la sélection ou d'accéder au sous-menu.

Les boutons UP et DOWN vous permettent de vous déplacer dans les sous menus. Lorsque vous êtes sur l'option de sous menu désirée, appuyez de nouveau sur le bouton ENTER pour confirmer votre sélection.

MENU	OPTIONS	SOUS-OPTIONS	COMMENTAIRES
Setting	Run Mode	DMX	Etat du projecteur «esclave»: reçoit le signal DMX de la console ou de l'appareil «maitre»
		Auto Mode 1	Etat du projecteur «maitre» : Mode automatique ou envoie du signal aux appareils «esclaves»
		Auto Mode 2	
		Auto Mode 3	
		Auto Mode 4	
		Auto Draw UP 8	
		Auto Draw Forward Stand 8	
		Auto Draw Forward Sleep 8	
		Auto Run Random Mode	
		Sound Control Mode	
	DMX Adress	1 ~ 512	Adresse DMX du projecteur
	Channel Mode	Standard 16CH	Choix du mode DMX 16 ou 20 canaux
		Extended 20CH	
	X Inversion	off	Inversion du Pan
		on	

MENU	OPTIONS	SOUS-OPTIONS	COMMENTAIRES
Setting	Y Inversion	off	Inversion du Tilt
		on	
	XY Switch	off	inversion des canaux correspondant au Pan et au Tilt
		on	
	No DMX Signal	hold	Garde la position lors de la perte de signal DMX
		clear	Reviens en position initial lors de le perte de signal DMX
	Screen Protection	on	Eteint l'afficheur après 30 sec
		off	Afficheur toujours allumée (non conseillé)
	Lamp On After start up	off	La lampe doit être allumée depuis le menu de l'appareil ou de la console DMX
		on	La lampe s'allume dès la mise en route du projecteur, et le reset s'effectue que lorsque la lampe est allumée
	Linear Change of Color Wheel	on	La roue de couleurs varie de facon linéaire afin d'effectuer des demi couleurs
		off	
	Restore Default Settings		Appuyer sur Ok afin de restaurer les valeurs par défaut du projecteur
Manual	1CH. Color Wheel	0 ~ 255	Appuyer sur Ok afin de faire varier la valeur du canal correspondant, Appuyer sur Ok de nouveau pour sortir du réglage
	...	0 ~ 255	
	14CH Macro Functions	0 ~ 255	
	15CH. Reset		Appuyer de nouveau sur Ok pour effectuer un reset du projecteur
	16CH. Lamps Control	on	Allumage de la lampe
		off	Extinction de la lampe

MENU	OPTIONS	SOUS-OPTIONS	COMMENTAIRES
Manual	17CH.	0 ~ 255	Disponible seulement si l'option 20 canaux a été choisi
	...	0 ~ 255	
	20CH	0 ~ 255	
System	Software Version		Affiche la version du logiciel interne au projecteur
	DMX Channel value		Permet de visualiser la valeur en cours des canaux DMX
	System Errors log		Affiche les erreurs systèmes
	Total time of use		Temps total du projecteur
	Time of the current use		Temps d'utilisation depuis la mise en route
	Total time of lamp use		Temps d'utilisation de la lampe
	Time of current lamps on		Temps d'utilisation de la lampe depuis la mise en route
Advanced	Sensor Monitoring	X-axis hall status	Réservé au service après vente
		Y-axis hall status	
		Color wheel hall status	
		Gobo hall status	
		Focusing hall status	
		Prism focusing hall status	
		X-axis encoding disk status	
		Y-axis encoding disk status	
		X-axis encoding step value	
		Y-axis encoding step value	

MENU	OPTIONS	SOUS-OPTIONS	COMMENTAIRES
Advanced	Reset Calibration	X-axis calibration	Permet de calibrer les fonctions du projecteur
		Y-axis calibration	
		Color wheel calibration	
		Gobo calibration	
		Focusing calibration	
		Dimming calibration	
		Prism focusing calibration	
	Zero Calibration of pattern color	on	
		off	
	Max time of lamp on		Permet de programmer une alerte après X heures de fonctionnement de la lampe
	Clear time of lamp on		Permet de remettre à zéro l'alerte de temps de fonctionnement de la lampe
English/ Chinese			
Screen Rotation			

MENU	OPTIONS	SOUS-OPTIONS	COMMENTAIRES
	Lamp On After start up	off	La lampe doit être allumée depuis le menu de l’appareil ou de la console DMX
		on	La lampe s’allume dès la mise en route du projecteur, et le reset s’effectue que lorsque la lampe est allumée
	Linear Change of Color Wheel	on	La roue de couleurs varie de facon linéaire afin d’effectuer des demi couleurs
		off	
	Restore Default Settings		Appuyer sur Ok afin de restaurer les valeurs par défaut du projec-teur
Manual	1CH. Color Wheel	0 ~ 255	Appuyer sur Ok afin de faire varier la valeur du canal cor-respondant, Appuyer sur Ok de nouveau pour sortir du réglage
	...	0 ~ 255	
	14CH Macro Functions	0 ~ 255	
	15CH. Reset		Appuyer de nouveau sur Ok pour effectuer un reset du projecteur
	16CH. Lamps Control	on	Allumage de la lampe
		off	Extinction de la lampe

ADRESSAGE ET DÉTAILS DES CANAUX DMX :

Chaque MH BEAM 2R doit avoir une adresse DMX de départ correspondant aussi au premier canal de ses fonctions.
La MH BEAM 2R utilise 16 canaux, donc il faut mettre le projecteur No 1 à l’adresse DMX 001,le No 2 à l’adresse DMX 017, le No 3 à l’adresse DMX 033, le No 4 à l’adresse DMX 049, etc.
Vous pouvez utiliser la formule de calcul suivante :
adresse = nombre de canaux X (numéro du projecteur –1)+1
Par exemple pour le 4° projecteur vous devez calculer : 16 X (4 – 1) + 1 = 40
Donc adressez le quatrième projecteur en adresse 49.

CANAL 1 : COULEURS

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
140	255	Rotation de la roue de couleurs	
130		CTB 8000	Les valeurs DMX s'incrémentes par pas de 5 pour une meilleur mémorisation par l'utilisateur. Les valeurs linéaires sont proportionnelles, par exemple, «5» donne 50% blanc 50% rouge, si la valeur est «4» vous obtenez 60% blanc et 40% rouge.
120		CTO 190	
110		CTO 260	
100		CYAN	
90		MAGENTA	
80		JAUNE	
70		ROSE	
60		LAVANDE	Choix du mode linéaire ou plein de la roue de couleurs disponible dans le menu de la machine
50		VERT CLAIR	
40		VERT	
30		BLEU CLAIR	
20		ORANGE	
10		ROUGE	
0		OUVERT	

CANAL 2 : SHUTTER

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
252	255	Ouvert	
239	251	Strobe rapide aléatoire	
226	238	Strobe medium aléatoire	
213	225	Strobe lent aléatoire	
208	212	Open	
4	207	Strobe de lebt à rapide	Linéaire
0	3	Fermé	

CANAL 3 : DIMMER

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
0	255	Dimmer	

CANAL 4 : GOBOS

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
251	255	Gobo 14 Shake	
246	250	Gobo 13 Shake	
241	245	Gobo 12 Shake	
236	240	Gobo 11 Shake	
231	235	Gobo 10 Shake	
226	230	Gobo 9 Shake	
221	225	Gobo 8 Shake	
216	220	Gobo 7 Shake	
211	215	Gobo 6 Shake	
206	210	Gobo 5 Shake	
201	205	Gobo 4 Shake	
196	200	Gobo 3 Shake	
191	195	Gobo 2 Shake	
186	190	Gobo 1 Shake	
135	185	Rotation anti-horaire de la roue	
130	134	Stop	
75	129	Rotation horaire de la roue	
70		Gobo 14	Les valeurs DMX s'incrémentes par pas de 5 pour une meilleur mémorisation par l'utilisateur.
65		Gobo 13	
60		Gobo 12	
55		Gobo 11	
50		Gobo 10	
45		Gobo 9	
40		Gobo 8	
35		Gobo 7	
30		Gobo 6	
25		Gobo 5	
20		Gobo 4	
15		Gobo 3	
10		Gobo 2	
5		Gobo 1	
0		Ouvert	

CANAL 5 : PRISME

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
0	127	Pas de fonction	
127	255	Prismes 8 facettes	

CANAL 6 : ROTATION DU PRISME

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
192	255	Balancier lent à rapide	
128	191	Rotation anti-horaire de lent à rapide	
64	127	Rotation horaire de lent à rapide	
0	63	Indexation	

CANAL 7 : MACROS

CANAL 8 : FROST

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
0	127	Pas de fonction	
127	255	Frost	

CANAL 9 : FOCUS

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
0	255	Focus	

CANAL 10 : PAN

CANAL 11 : PAN FINE

CANAL 12 : TILT

CANAL 13 : TILT FINE

CANAL 14 : VITESSE PAN / TILT

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
0	255	Vitesse de déplacements Pan / Tilt	Du + rapide au + lent

CANAL 15 : RESET

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
192	255	Reset complet	
128	191	Reset Pan / Tilt	
28	76	Reset des effets	
0	25	Pas de fonction	

CANAL 16 : RESET (MODE 20 CANAUX)

VALEURS		DESCRIPTION	COMMENTAIRES
101	255	Lampe On	
10	100	Lampe Off	
0	9	Pas de fonction	

CANAL 17 : NON UTILISÉ

CANAL 18 : VITESSE DE LA ROUE DE COULEUR

CANAL 19 : VITESSE DE ROTATION DES EFFETS *(DIMMER - PRISME - FROST)*

CANAL 20 : VITESSE DE LA ROUE DE GOBOS

CARACTÉRISTIQUE TECHNIQUES :

Tension : AC110-240V, 50-60Hz
Consommation : 150W
Source: Lampe 2R 132Watts
Température de couleur : 8000K, 2000 heures
Ballaste électronique
Focus électronique
DMX : 13 canaux
1 roue de 14 couleurs + blanc
Rotation et rapidité ajustables
Double rotation et effets rainbow
Une roue de 14 gobos fixes + 1 blanc
Effet shaking et rotation ajustables
Prisme rotatif 8 facettes
Controle de rapidité de l’effet strobe (1 à 12 flash/sec).
Pan 0-540
Tilt 0-270°

Toutes les informations peuvent être modifiées sans préavis.
MH BEAM 2R importé par MH Diffusion
Vous pouvez télécharger la dernière version de ce manuel sur notre site web :
www.mhdiffusion.fr

MH BEAM 2R

GHOST®